

J'AIME RIRE

AVEC TOM-TOM ET NANA

SPECIAL HIVER

19F SEULEMENT

BAYARD JEUNESSE

UNE PRODUCTION J'AIME LIRE

FÉVRIER-MARS 2000 - 19 F (2,90 €) - 120 FB - 5 FS - 3,95 $ CAD

Sommaire



SAM TROTT — bande dessinée



Tom-Tom et Nana

jeux





bande dessinée

Robert, le loup féroce

J'AIME RIRE

Directeur de la publication : Alain Cordier. Directeur délégué : Georges Sanerot. Directrice de la presse Bayard Jeunesse : Catherine Damesin. Rédacteurs en chef : Béatrice Valentin (textes), Martin Berthommier (visuel). Secrétaire générale de rédaction : Pascale Bouchié. Rédaction : Sophie Chabot (chef de rubrique), Timothée Duboc, Sylvie Thierry. Secrétaire de rédaction : Chantal Ducoux. Rédactrice graphiste : Françoise Naudinat. Secrétariat : Maryse Mayeux. Directrice marketing : Marie-Laure Boursat. Chef de marché : Claire Bernard. Contrôleur de gestion : Céclie Plassat. Fabrication : Michèle Maige, Clara Thirifays. Publicité : Bayard Presse Publicité, 23, rue Baudin, 92300 Levallois-Perret ; chef de marque : Olivia Van der Heyden, tél. 01 41 34 82 56. Direction des ventes (marchands de journaux et dépositaires) : Michel Légeron.
A collaboré à ce numéro : Rémi Chaurand;

Rédaction de J'aime rire, 3, rue Bayard, 75008 Paris. Tél : 01 44 35 67 35.
Pour tout renseignement sur votre abonnement, notre service Clients est à votre disposition de 8 h 30 à 19 heures au 0 825 825 830 (0,99 F la mn). Appels de l'étranger : 33 1 44 21 60 00.
Service Abonnements : Bayard Presse, Autorisation 1, 75803 Paris Cedex 08. Fax : 0 825 825 855.
"Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes et aux organismes liés contractuellement avec J'aime lire sauf opposition. Dans ce cas, la communication sera limitée au service de l'abonnement. Les informations pourront faire l'objet d'un droit d'accès ou de rectification dans le cadre légal."
J'aime rire est édité par Bayard Presse S.A. à Directoire et Conseil de surveillance, au capital de 10 000 000 F. Siège social : 3-5 rue Bayard, 75393 Paris Cedex 08. Directoire de la Société et Comité de direction (loi du 16 juillet 1947) : Alain Cordier, président du Directoire et directeur de la publication, Dominique Bénard, Charles-Jean Pradelle, Albino Zago, directeurs généraux. Président du Conseil de surveillance : Yves Beccaria. Principaux actionnaires : Assomption, S.A. Saint-Loup, Association NDS. Loi n° 49 956 du 16 07 49 sur les publications destinées à la jeunesse. Impression : Canale, Turin.
ISSN : en cours. Dépôt légal à parution. Pour la Belgique, éditeur responsable : Maxime de Jenlis, 33, rue de la Concorde, 1050 Bruxelles, Belgique.

TOM-TOM et NANA






Pour une fois, ils font un effort!
Je sens que je vais me régaler!


Alors, ça vient les surprises du chef?
Une petite seconde!


AH!


Oh!


C'est ça?!!
Une sardine en boîte?
Des nouilles!
Ils vont peut-être nous payer pour manger ça...


Je suis déçu!
Mais... où est Monsieur Dubouchon?...
...Et Gino?...
...Et Mélanie?...
...Et Yvonne?
Chut! Ils travaillent dur dans la cuisine...

Et voilà la surprise!!

MEURRFFF!!

KOIN!

Qu'est-ce que c'est?

Une alerte à la bombe!

Tous sous les tables!

Chers amis! Ce soir, vous l'avez deviné, je vous offre... Un menu musical!

Hein?...

Quoi?...

Que?...

147-4









147-6

Vous partez déjà?
Ben... j'ai un rendez-vous urgent!
Moi, je vous remercie, j'ai les oreilles bien pleines!

Et le dessert-surprise?
Vous n'allez pas manquer ça!

C'est le meilleur!
C'est une super-chouquette!



147-7


La super-chouquette! La super-chouquette!


Vraiment, vous y tenez?
Oui!
Oui!
Oui!


Tout de suite?
Oui!
Oui!
Oui!


Je cours la chercher!
Ouf! Sauvés!
Ça va nous remonter!
J'avais un de ces creux!


Vous allez voir, là, il n'y a pas de danger...
La chouquette, c'est sa spécialité!
Le meilleur gâteau...


... de toute la terre!
Il ne le rate jamais!
HOC!


Voici donc le clou de la soirée, notre délicieuse, notre succulente...









J. Cohen et E. Reberg ont fait le scénario, B. Després les dessins, C. Wiansson-Ponté les couleurs.

J'AIME RIRE

16 pages très poudreuses

Spécial MONTAGNE

Avec Jéfroi, le bonhomme de neige, envole-toi pour les sommets. Tu vas bricoler, cuisiner et jouer avec la neige poudreuse.

Le petit Jéfroi animé

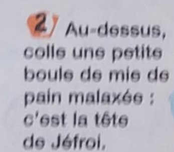
Fabrique un petit Jéfroi. En le posant au fond de la boîte, tu pourras le faire avancer à l'aide d'un aimant que tu déplaceras... sous la boîte !



IL TE FAUT :
* une boîte de fromage, en carton (pas en bois), type Vache qui rit * de la mie de pain * un aimant * une punaise en métal * une dizaine d'allumettes * du bristol * du papier * de la peinture en tube * une attache parisienne.

LE PETIT JÉFROI

1 Malaxe de la mie de pain pour faire une boule : c'est le corps de Jéfroi. Plante dans cette boule la punaise.



2 Au-dessus, colle une petite boule de mie de pain malaxée : c'est la tête de Jéfroi.



3 Peins Jéfroi en blanc. Quand il est sec, dessine les yeux et la bouche au crayon. Tu peux planter une épingle au bout marron dans sa bouche pour la pipe, et lui faire un balai avec une allumette et un bout de bristol.

bristol

petite épingle

allumette

LE PARCOURS

la cible : Colle, sur le rebord de la boîte, une cible en papier (écrire "100" par exemple). Jéfroi doit la toucher en évitant le feu.

le tourniquet : Un morceau de bristol, fixé sur le fond de la boîte avec une attache parisienne (demande à un adulte de faire un petit trou). Jéfroi monte sur le bristol. Tu tournes alors l'attache parisienne et il tourne aussi.



le feu de bois : Du bristol collé entre des bouts d'allumettes, le tout collé au fond de la boîte. Jéfroi doit l'éviter.

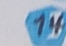
la maison : Deux allumettes collées sur le fond. Du bristol scotché sur le bord de la boîte, pour le toit.

le tunnel : Une bande de papier pliée. Les deux languettes sont collées dans le fond de la boîte. Jéfroi doit passer dessous.

l'aimant : En le déplaçant sous la boîte, tu fais avancer le petit Jéfroi.

LE JEU

Invente un petit parcours. Par exemple : passer trois fois sous le tunnel, aller toucher la cible, faire le tourniquet, puis rentrer chez soi. Tu peux aussi chronométrer le temps que chacun met pour faire le parcours ou donner un nombre de points gagnés à chaque épreuve du parcours.





La Montagne délicieuse

La montagne n'est pas uniquement faite de neige... Miam, miam, celle-ci se dévore !

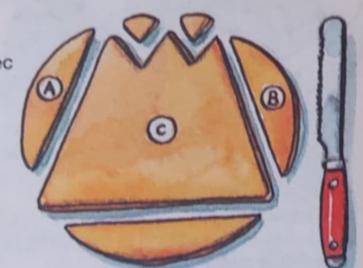


IL TE FAUT : * un gâteau rond * 1 paquet de Petits beurre * une boîte de crème dessert au chocolat * 2 blancs d'œufs * 250 g de sucre glace * le jus d'un citron * 3 cure-dents * 2 guimauves * des bonbons (sucettes allongées, rouleaux de réglisse, pastilles colorées, nounours en gélatine) * un plateau et du papier d'aluminium.

ATTENTION : la montagne délicieuse doit être faite en plusieurs étapes pour laisser au glaçage le temps de durcir. Le mieux est de la préparer la veille pour le lendemain.

1 Recouvre le plateau avec du papier d'aluminium.

2 Découpe ton gâteau comme sur le dessin :

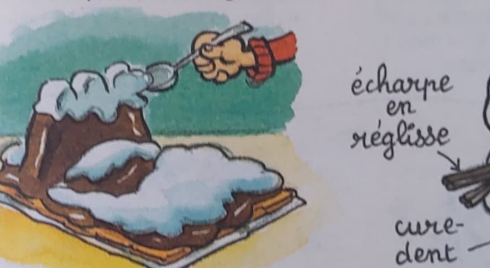




3 Étale les Petits beurre sur le plateau. Pose dessus des bouts de gâteau, comme sur le dessin. Recouvre le tout de crème au chocolat et mets ce plateau au réfrigérateur.



4 Le glaçage : dans un saladier, mélange les blancs d'œufs, le sucre glace et le jus du citron. Place cette préparation au réfrigérateur pendant deux heures.





5 Quand le chocolat est un peu durci, dépose une couche de glaçage sur la montagne et remets ton gâteau au froid.

6 Fabrique le bonhomme de neige en enfilant deux guimauves sur le cure-dent (dessin ci-dessus).

7 Décore la montagne avec des arbres en sucettes, le bonhomme de neige et les bonbons.

Le glaçon magique

PARIE QUE TU PEUX FAIRE PASSER UN FIL DANS UN GLAÇON SANS COUPER LE GLAÇON.

LE TRUC : Pose un gros glaçon à cheval sur deux verres. Entoure-le d'un fil, au bout duquel pend un poids. Le fil va s'enfoncer dans le glaçon et le traverser complètement... sans le casser !



L'EXPLICATION

La pression du fil suffit à faire fondre la glace juste à l'endroit du fil. Celui-ci descend donc un tout petit peu et, tout de suite après, la glace se reforme.



jeu dehors

La chasse au yéti

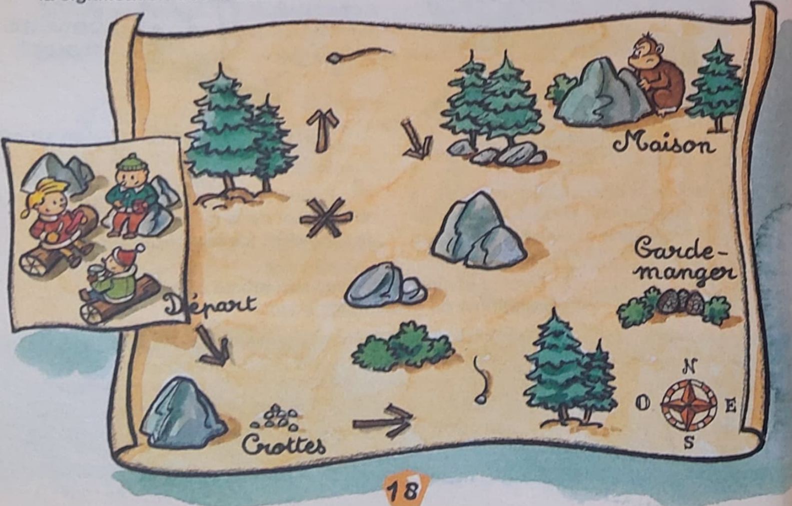
Est-ce que tu connais le yéti ? C'est l'abominable homme des neiges. Voici un jeu pour le trouver.

PRÉPARATION

IL FAUT : * un joueur pour faire le yéti et au moins quatre autres personnes qui seront les chasseurs ; si on est très nombreux, on peut faire des équipes de chasseurs.
* un terrain de jeu (forcément dehors et avec des cachettes). * des indices : des pommes de pin, des cailloux, des branches, de la ficelle... (ou des balles, des crayons...)

1 Les chasseurs attendent un quart d'heure pour que le yéti prépare le terrain, en laissant des indices. Ils connaissent au départ la signification des indices.

Sur le terrain, le yéti choisit l'emplacement de sa maison, il dispose ensuite tous les indices (voir page 19). Puis il court se cacher dans sa maison .



2 Les chasseurs partent en chasse, chacun de leur côté. Quand un chasseur trouve un indice, il l'enlève pour éviter que les autres chasseurs ne le trouvent.

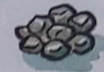
3 Si, au bout d'une demi-heure, le yéti n'a pas été trouvé, il a gagné. Sinon, le chasseur qui a trouvé le yéti devient yéti à son tour.

LES INDICES DU YÉTI

Les petites pommes de pain
C'est le garde-manger du yéti. Elles doivent forcément être posées tout près de sa maison (dans un rayon de cinq mètres environ).



La poignée de petits cailloux
Ce sont les crottes du yéti. Cela signifie que sa maison n'est pas dans ce coin-là. Il faut chercher dans une autre direction.



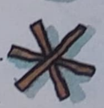
La flèche
Composée de trois branches (deux petites et une grande), c'est une empreinte de yéti. Elle indique la direction à prendre (le yéti doit en laisser 4 sur son passage).



La ficelle attachée à un caillou
C'est un poil de yéti. La ficelle indique dans quelle direction le yéti a tourné (il doit en laisser 2 sur son passage).



Le tas de petites branches
C'est un feu fait par le yéti qui avait froid. Cela veut donc dire qu'il n'était pas près de chez lui. Il faut chercher ailleurs.



QUIZZ

QU'EST-CE QUE L'EVEREST ?

A
Un gâteau crémeux qu'on mange dans les Pyrénées.



B
Le cri des bergers pour rappeler leur chien. Car autrefois, les chiennes de berger s'appelaient Eve : « Eve, reste. »

C
La plus haute montagne du monde. Elle mesure plus de 8 kilomètres.

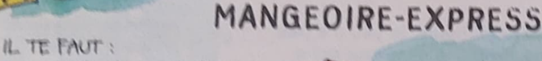
Réponse : C. L'Everest mesure 8 850 mètres. Cette montagne se trouve en Asie, dans le massif de l'Himalaya.





Nourris les oiseaux

Les oiseaux ne sont pas comme Jéfroi : le froid, ils n'aiment pas ça. Pour les aider, fabrique une mangeoire et un gâteau-oiseau.



MANGEOIRE-EXPRESS

IL TE FAUT :

* une boîte de jus de fruit en carton
* de la ficelle * des ciseaux * des graines
* (de la peinture, si tu veux la peindre)



1. Découpe la boîte comme sur le dessin. Fais-toi aider d'un adulte.
2. Lave bien la boîte et fais-la sécher (si tu veux, tu peux la peindre ; fais-la sécher alors pendant au moins une nuit).
3. Passe la ficelle pliée en deux par le trou du bouchon et revisse le bouchon à fond. Tu peux ainsi accrocher ta mangeoire.
4. Remplis-la de graines.

GÂTEAU-OISEAU

IL TE FAUT :

* les mêmes graines * de la margarine un peu molle (sortie du réfrigérateur) * une boîte en plastique * une vieille assiette.



1. Mets la margarine ramollie dans la boîte en plastique.
2. Ajoutes-y les graines et mélange avec une spatule pour bien les répartir.
3. Place la boîte au réfrigérateur pendant 4 heures.
4. Quand ton gâteau-oiseau est bien durci, démoule-le et mets-le dehors.

BON APPÉTIT LES OISEAUX !

QUIZZ

L'EDELWEISS EST UNE FLEUR QUI POUSSE TRÈS HAUT DANS LA MONTAGNE.

Comment résiste-t-elle au froid ?

A
Les marmottes lui font pipi dessus ; ça lui tient chaud.



B
Elle est recouverte d'un manteau de poils.

C
C'est la seule fleur qui crie ; ça la réchauffe.

Réponse : B
Ce duvet de petits poils blanchâtres protège les pétales de l'edelweiss du gel.

JEU

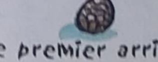
L'ÉCUREUIL

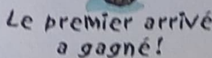
IL TE FAUT :
deux bouts de bois de 60 cm de long et une pomme de pin par joueur (appelé « écureuil »)



1) Chaque écureuil se place derrière la ligne de départ, tenant ses deux baguettes à la main. Sa pomme de pin est posée sur cette ligne.
2) Au signal, les écureuils ramassent leur pomme de pin à l'aide de leurs baguettes et courent ainsi jusqu'à la ligne d'arrivée (« le nid »).

Attention :
Si la pomme de pin tombe pendant le parcours, il faut la ramasser avec les baguettes...





Le premier arrivé a gagné !



Égarés dans la neige

Quand il neige, tous les bruits sont étouffés. Sauf si tu joues avec Jéfroi !

IL FAUT : * deux équipes de 2 ou 3 joueurs * un foulard par joueur



1) Dans chaque équipe, on désigne un « couineur ».

2) Chaque couineur choisit un animal dont il imite deux fois le cri devant son équipe. Ex : le sifflement de la marmotte, le rugissement de l'ours, le braiment de l'âne, etc.

3) Tous les joueurs de l'équipe qui ne sont pas couineurs se bandent les yeux à l'aide d'un foulard : ce sont les « égarés ». Ils se placent tous ensemble au milieu du terrain.

4) Chaque couineur se place à un bout du terrain et lance son cri (plusieurs fois).



5) Les égarés doivent retrouver le couineur de leur équipe, en se repérant à l'oreille. Quand ça couine trop, on arrête. Le couineur qui a réussi à rassembler le plus de ses égarés a gagné...



NOTES :
* il faut prendre garde à ne pas choisir un terrain dangereux. * Si on n'est pas assez nombreux, on joue avec un seul couineur. * L'égaré qui le touche en premier a gagné.

QUIZZ

Les deux versants d'une vallée ne reçoivent pas le soleil de la même façon. D'ailleurs, ils ne portent pas le même nom.

COMMENT S'APPELLENT-ILS ?

A
Le sudinet et le nordinot.

B
L'adret et l'ubac.

C
Le soleillou et l'hombrajou.



Réponse : B. Le versant exposé au sud (sec et chaud) s'appelle l'adret. Celui qui est exposé au nord (froid et humide) s'appelle l'ubac.



JEU
LA COURSE DE L'OURS

1) Les joueurs s'associent deux par deux, dos contre dos, accrochés par les bras. Chaque groupe de deux forme ainsi un « ours ».

2) Les « ours » doivent ramasser un bonbon ou un biscuit, mais attention, ils doivent le prendre avec la bouche !

3) Le premier « ours » qui y parvient a gagné.

Le coucou suisse



C'est l'heure !
Jéfroi t'emmène en Suisse,
au rendez-vous des coucous.

MATÉRIEL

IL TE FAUT :

* une grosse boîte de céréales
* une boîte de camembert
* une petite boîte d'allumettes
* du carton ondulé
* deux pommes de pin,
* un ressort de stylo-bille
* une attache parisienne,
* un bouchon en liège
* 50 cm de ficelle
* de la peinture en tube
* de la colle en tube
* des ciseaux
* un feutre noir
* du coton (pour faire la neige).

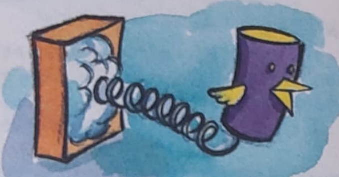
1) LE CADRAN

Fais un trou dans le couvercle de la boîte à camembert.
Découpe deux aiguilles dans le carton. Peins la boîte, écrit les chiffres des heures et fixe les aiguilles avec l'attache parisienne.

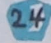


2) LE COUCOU

Peins le bouchon, dessine les yeux et colle un petit triangle de papier pour le bec.

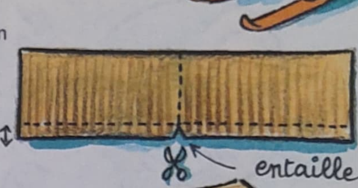


Enfonce le ressort dans le bouchon. Perce le fond de la petite boîte d'allumettes, colles-y du coton et enfonce dedans l'autre bout du ressort.



3) LE TOIT

Découpe une bande de 32 cm x 9 cm dans le carton ondulé. Fais un trait à 2 cm du bord pour le pli.
Et fais une petite entaille comme sur le dessin.



Plie le toit en deux et rabats les bords. Découpe un carré de 14 cm de côté dans du carton et colle-le sous le rebord du toit, comme sur le dessin.

carré

4) LE MONTAGE (en suivant l'ordre des numéros)

1) Fais 2 trous sous la boîte, passe la ficelle et accroche une pomme de pin à chaque bout.

2) Ferme la boîte à camembert, mets de la colle au dos, et colle-la ici.

3) Colle le toit sur le devant

4) Colle ici le coucou

5) Colle du coton sur le toit pour faire la neige

Peins ton horloge, fais un petit trou au dos de la boîte pour pouvoir l'accrocher au mur.

Histoires drôles spécial glagla

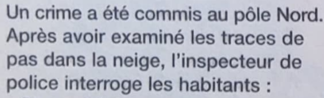


Deux petits esquimaux sont assis sur la banquise à côté d'une baleine échouée. Et ils en ont déjà mangé un bon quart. Alors, le premier dit à l'autre, la bouche pleine :
– Les baleines, c'est comme les cacahuètes : quand on a commencé, on ne peut plus s'arrêter !



Sais-tu comment on dit "il fait froid" en japonais ?

Réponse : "Ississakai"



Un crime a été commis au pôle Nord. Après avoir examiné les traces de pas dans la neige, l'inspecteur de police interroge les habitants :
– Et que faisiez-vous dans la nuit du 15 novembre au 3 avril ?





Un touriste français s'est perdu dans le brouillard de Londres en Grande-Bretagne.
Comme quelqu'un le bouscule soudain, il lui demande :
– Vous ne savez pas de quel côté se trouve le fleuve « la Tamise » ?
– Certainement. Elle est juste derrière moi.
– Vous en êtes sûr ?
– Je pense bien : j'en sors à l'instant !

Un esquimau attend sa fiancée devant son igloo. Il s'impatiente, sort un thermomètre de sa poche et s'écrit :
- Si elle n'est pas là à moins dix, je fiche le camp !



En plein cœur de l'hiver, deux fous s'apprêtent à se baigner dans la mer. À peine entré dans l'eau, le premier crie :
– Oh là là, elle est froide !
L'autre lui répond :
– Oh oui ! Aujourd'hui, on supporte son slip !

DESSIN MYSTÈRE :



Qu'est-ce que c'est ?

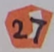
Réponse : c'est Jéfroi qui fume la pipe.



L'abominable homme des neiges entre dans un magasin de chaussures.
La vendeuse lui essaie des mocassins. Le 45 est trop petit, le 46 est trop petit, le 48 aussi… La vendeuse dit : "je n'ai plus de pointure au-dessus, mais si vous voulez, on va essayer la boîte."



Un homme trouve un pingouin dans la rue. Il l'emmène au commissariat :
– Qu'est-ce que je peux en faire ? demande l'homme.
– Emmenez-le au zoo, répond le commissaire.
Quelques jours plus tard, le commissaire croise à nouveau l'homme et son pingouin, dans la rue.
– Mais je vous avais dit de l'emmener au zoo !
– Oui, il a beaucoup aimé. Et ce soir, je l'emmène au cinéma !



cuisine

Le pain d'épices

Jéfroi est un gourmand !
Il t'a préparé un pain d'épices pour l'hiver.



IL TE FAUT :

* 250 g de farine,
* 150 g de miel,
* 100 g de beurre salé,
* 60 g de sucre,
* un petit verre de lait,
* un demi-sachet de levure.
* 3 jaunes d'œufs



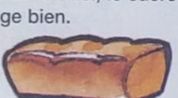
1 Verse la farine dans un saladier. Fais un puits et verses-y les 3 jaunes d'œufs, le beurre salé (mou) et le lait.



2 Ajoute le miel, le sucre et la levure. Mélange bien.



3 Verse le mélange dans un moule à cake bien beurré.



4 Fais cuire ton pain d'épices au four (th. 5) pendant 30 minutes. Demande à un adulte de t'aider car c'est très chaud. Pour savoir si ton pain d'épices est cuit, enfonces-y la lame d'un couteau ; elle doit ressortir propre.



Conception : Sonia Feertchak (textes), F. Naudinat (visuel) Illustrations : Pierre Lehoullier.
















Tu oublies que je suis une sorcière!! Ma grand-mère dressait des dragons sauvages!


Alors un loup, tu penses!! C'est de la rigolade. Je m'en vais te le civiliser à coups de baguette mag...


ZUT! LA TUILE!! Heureusement qu'il ne sait pas s'en servir!!
MIAM MIAM! BAFR!!


WIZZZ


...Euh... C'est bien ce que je disais : il est comme avant. Tu vois, rien n'a changé!!


Si...
Il a fait disparaître sa chaîne!


ON VA FINIR EN CHAIR À SAUCISSE!!!
GRÂÂÂÂAOUUU!!!


BONG!!


DING
DONG
PAF
PFuuuuiiiii!! On l'a échappé belle!!!
En tout cas, le voilà calmé pour un moment!


Je vais en profiter pour le dresser avec ce bouquin écrit par ma grand-mère, la sorcière Irma Léfik
Comment dresser les dragons sauvages
IRMA LÉFIK


Bien sûr, c'est pas un dragon, mais si tu veux mon avis, y'aura rien de trop !
Je crois que je vais te laisser faire son éducation toute seule ...


Préviens-moi si tu arrives à le rendre végétarien !
Fais-moi confiance il sera bientôt...
méconnaissable !


Une semaine plus tard...
Le dressage est fini ! Vise un peu la transformation !
Su-sucre ?


On va l'installer là, à la porte d'entrée, j'ai tout préparé.
Tu es sûre qu'il est capable de monter la garde ?
J'ai l'impression que tu l'as rendu complètement idiot cet animal !
ATTENTION LOUP MÉCHANT
JE MONTE LA GARDE
REX


Et après ?! On lui demande pas d'être intelligent,


...On lui demande juste de nous obéir au doigt et à l'œil !
HEM... Excusez moi !!
ARF


JE SUIS UN BRIGAND DE LA FORÊT ET J'AIMERAIS BIEN VOUS ATTAQUER DÈS QUE VOUS AUREZ FINI DE DISCUTER !
AH ! vous tombez à pic !!!
ARG !
ARF


LES LOUPS FÉROCES, MOI ÇA M'FAIT PAS PEUR. Moi, J'EN CROISE TOUS LES JOURS...
...J'EN FAIS DES DESCENTES DE LIT !!!
REX !! ATTAAAAQUE !! KSSSS KSSSS ! PAS DE QUARTIER !
Il remue la queue !! T'en as fait un vrai caniche, ma parole !!!
ARF







Textes : Pierre Lehoullier. Illustrations : Françoise Naudinat

LES JEUX DE BONNEMINE

Tout en bonbons

Avis à tous les gourmands ! Bonnemine a fait un énorme marché, et il n'a acheté que des bonbons à sucer et à croquer...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48

Pêle-mêle de bonbons

Regarde bien ces deux bocaux et trouve les 14 différences.

Labyrinthe gourmand

La cloche de Pâques est de retour. Et elle est remplie de bonbons. Trouve le chemin qui te permettra de les ramasser tous, sans passer deux fois au même endroit.



Un message gourmand

Que dit le lapin de Pâques ?
Aide-toi du code, et tu le sauras.

●ls s●nt b●ns
m●s b●nb●ns
m●●s ●l n●
f●●t p●s l●s
●v●ler t●●t
r●nd.

A E I O U

Réponse : Ils sont bons mes bonbons mais il ne faut pas les avaler tout rond.

La poule friande

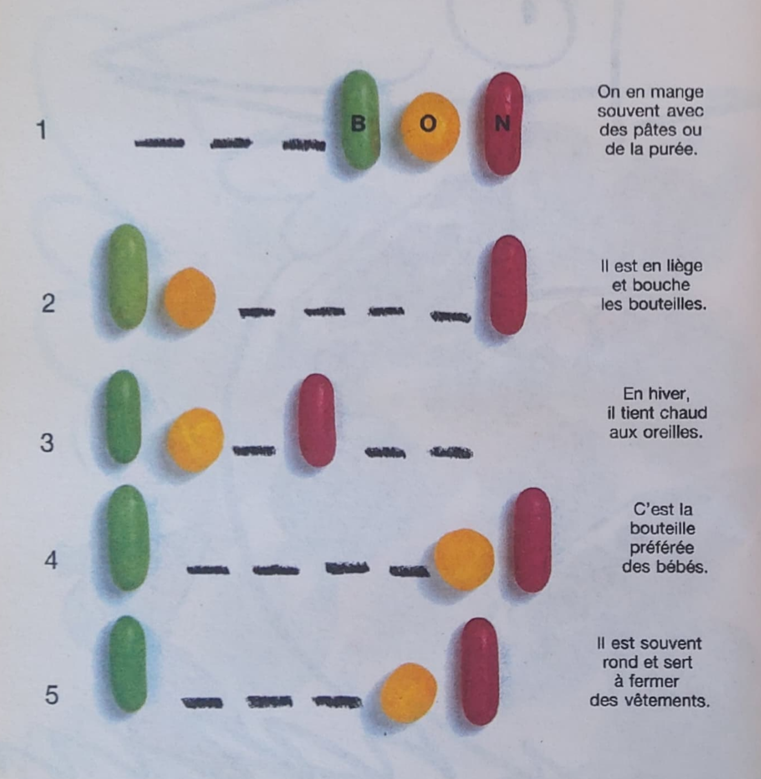
Elle a dans son ventre des bonbons bien appétissants.
Ils vont tous deux par deux sauf un. Lequel ?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

Réponse : 1-18, 2-22, 3-14, 4-23, 5-9, 6-17, 8-19, 10-20, 11-15, 12-21, 13-16. 7 est seul.

Les mots en bon

Chaque bonbon correspond à une lettre, toujours la même.
Pour compléter ces noms, lis bien les définitions
et écris les lettres manquantes.



1 On en mange souvent avec des pâtes ou de la purée.

2 Il est en liège et bouche les bouteilles.

3 En hiver, il tient chaud aux oreilles.

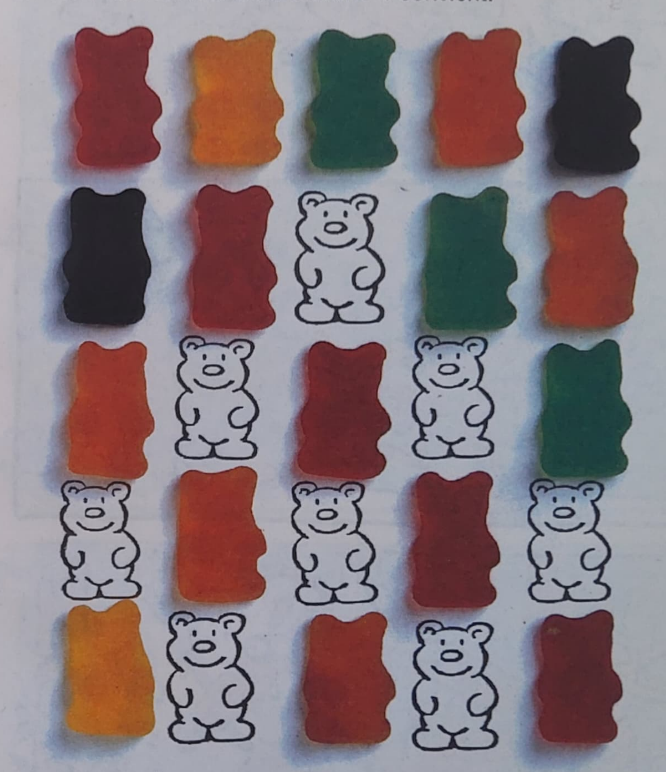
4 C'est la bouteille préférée des bébés.

5 Il est souvent rond et sert à fermer des vêtements.

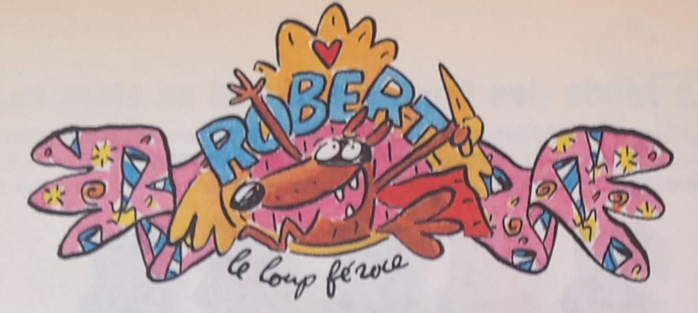
Réponse : 1- Jambon, 2- Bouchon, 3- Bonnet, 4- Biberon, 5- Bouton.

La ronde des bonbons

À chaque rangée les nounours changent de place : le dernier prend la place du premier. Complète chaque rangée en coloriant les nounours comme il convient.



Réponse : Jaune, noir, jaune, vert, noir, jaune, vert, noir.



Robert fait un carton











Conception et illustration : Eric Meurice

Retrouve Robert page 108



Drôles de Martiens !



C'est le moment de décoller, n'oublie pas tes crayons pour aider Bonnemine et les Martiens à piloter ces jeux.

Voyage dans les étoiles

Pour connaître le nom de la soucoupe des Martiens, classe les planètes de la plus petite à la plus grande et écris les lettres dans les cases.



Réponse : Le Météore.

La soucoupe aux erreurs

Regarde bien cette soucoupe, il y a 7 différences à trouver par rapport à celle d'à côté. Puis cherche son ombre exacte, il n'y en a qu'une qui lui correspond.



Réponse : La boule de l'antenne, un hublot à l'arrière, le bras du Martien, un phare, la rayure de la fusée de devant, les clous rouges, une roue. La bonne ombre est la numéro cinq



Les mots croisés des machines

Regarde les objets représentés dans les machines et reporte leur nom sur l'écran en t'aidant des couleurs qui sont derrière ces objets. Attention, pour chaque couleur, il y a deux objets. Compte donc bien le nombre de lettres.





Réponse : fond bleu clair : clé, cerise ; orange : chapeau, dé ; rose : nuage, tulipe ; jaune : ampoule, prise ; turquoise : soleil, lune ; bleu foncé : fusée, étoile.

Le poste de pilotage

Pour piloter la soucoupe, trace avec une règle le chemin de la planète A à la planète B en passant sur les planètes jaunes, sans jamais toucher une étoile.

Vacances de Martiens

Colorie les cases J en jaune, les R en rouge et les B en bleu, et tu verras sur quelle planète les Martiens ont passé leurs dernières vacances.



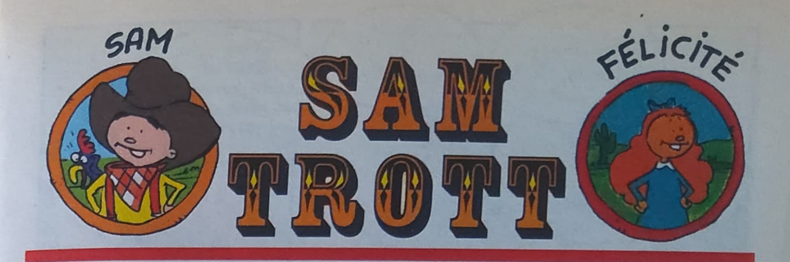
Réponse : Saturne (facile à reconnaître avec son anneau).

Surprise sur l'écran

Les Martiens vont bientôt se poser et ils sont attendus ! Complète l'écran en reproduisant le dessin dans le bon ordre des cases indiqué par le point de couleur.

Conception et illustrations : François Chetcutti.

Réponse : C'est une vache qui les attend !



★★★★ LE CAHIER ANTI-BANDIT ★★★★




J'ai même Gogo. Regarde, c'est sa patte!
Facile à reconnaître!


Dites donc, Sam et Félicité, on ne vous gêne pas, j'espère?
Et d'abord, Sam, montre-moi ce cahier!
Euh...


Je vais vous expliquer, m'dame! C'est juste...


KLING!
?
?
?!


QUE PERSONNE NE BOUGE!
PAN!


CRÉTIN! Tu vas donner l'alerte au shérif!
Pardon, chef... C'était pour qu'ils nous obéissent!


Et maintenant, on va continuer la classe bien gentiment, le temps que le shérif abandonne ses recherches.
Compris?
Bien...


Et d'abord, donnez-moi ça!


Oh, là, là! Quel torchon!
Oh... Je... C'est-à-dire...





Et puis d'abord, c'est pas comme ça qu'on fait! C'est avec de l'encre!

Bon, du calme! Va donc te rasseoir.

Puisque j'ai son pouce, je peux bien avoir sa signature, mainte-nant!

OK! Ta collection va prendre de la valeur, mon gars. "GR", ça veut dire...

Tais-toi, abruti! Personne ne doit connaître nos noms.

Avec ton empreinte et ton nom, tu vas donner la preuve que c'est nous qui avons volé la banque!

C'est vrai, ça...

Rends-moi ce cahier, vermine!!

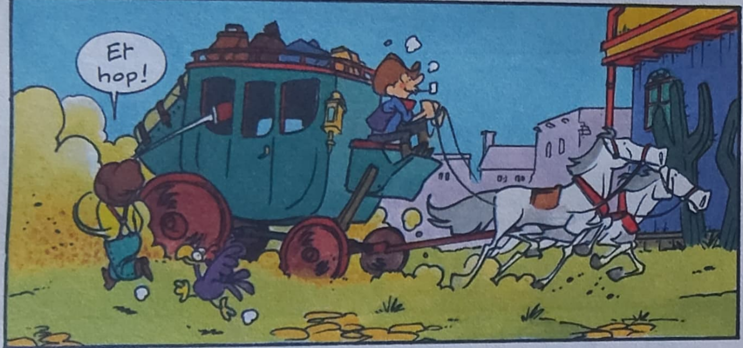
Ça, JAMAIS!!

Rattrapons ce gosse!

Pas de cris, pas de coups de feu!









Le gosse a lancé le cahier dans la diligence!
VIENS, ANDOUILLE !!
ARRÊTEZ-VOUS!!
HORREUR! Une attaque en pleine ville!
Heu... non, nous aidons la maîtresse à faire la classe.
Avec un foulard et une arme?
Le foulard, c'est pour éviter d'attraper les microbes des élèves.
Et les armes... Euh... des jouets que nous avons confisqués!
Nous aimerions récupérer un cahier tombé dans votre diligence, madame.
Ça?

Ah! C'est toi, Sam!
Ne le leur donne pas, mamie!
Nous devons corriger ce cahier, madame. Rendez-le nous, s'il vous plaît.
Ils mentent, mamie! Ce sont des...
Un mot de plus et je te grille les orteils, microbe!
Hum! Toutes ces taches de doigts... Quel manque de soin!
Mais... mais...
Cet enfant nous a promis de s'appliquer.
N'est-ce pas, petit?
C'est un enfant si gentil!
Regardez! Je suis en train de lui tricoter un pull en...
RANGE TON TRICOT, GRAND-MÈRE! ET RENDS-NOUS CE CAHIER, MAINTENANT...















Scénario : T. Duboc. Illustration : J.-L. Munuera. Couleurs : C. Viansson-Ponté. Lettrage : F. Batet.

LES JEUX DE BONNEMINE

Un petit cochon...

Il est rose et tout rond, avec une queue en tire-bouchon. Si vous la lui tirez, il vous pondra des jeux !

Cochons en famille

Un bébé cochon s'appelle un porcelet ou un goret. Écris dans les grilles le nom des animaux numérotés, et tu liras dans les cases bleues et roses le nom de ses parents.

Réponses : 1 - mouton, 2 - canard, 3 - poussin,
5 - dindon, 6 - caneton. Truie, c'est la femelle.
7 - veau, 8 - chien, 9 - chèvre, 10 - hérisson,
11 - vache, 12 - chat. Verrat, c'est le mâle.

Des cochons partout

Trouve les 15 cochons, en dehors des personnages, qui sont cachés dans le décor.



Réponse : Nuage, pipe, ballon, poisson, 2 bras de fauteuil, 2 chaussons, tapis, bibelot, tablier, théière, ours en peluche, soupière, parapluie.

Question de cochons

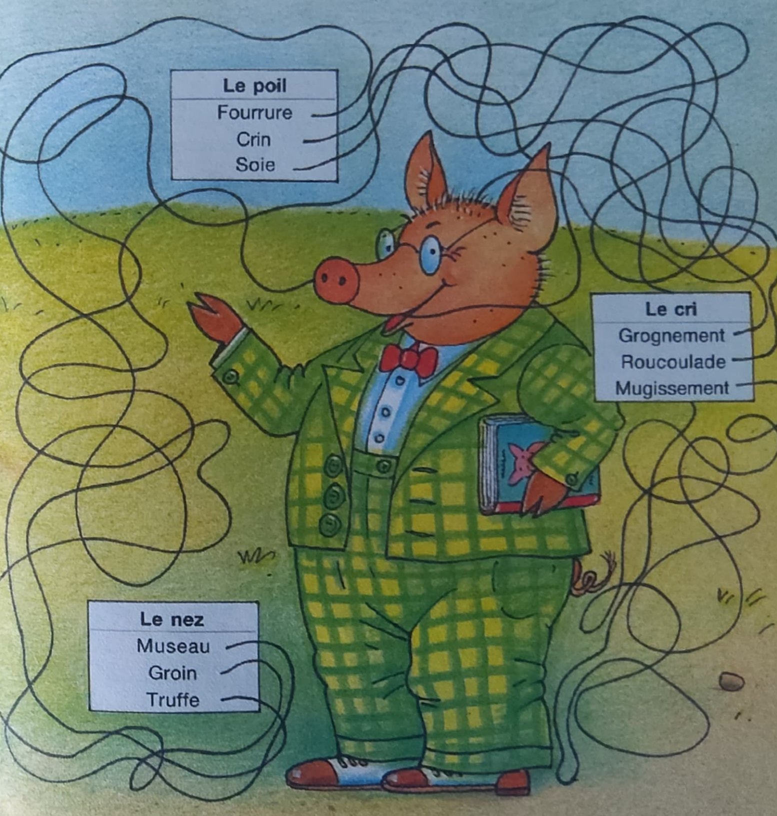
Que cherchent ces deux cochons ? Pour le savoir, écris dans les cases les lettres inscrites sur les cailloux, en allant du plus petit au plus grand.

E F F U R T

Réponse : Truffe.

Têtes de cochon

Démêle les fils et retrouve comment s'appelle le nez du cochon, ses poils et son cri.



Réponses : Nez : groin ; poils : soie ; cri : grognement.

Cochon de Chine

En Chine, chaque année est placée sous le signe d'un animal différent. L'année du cochon revient tous les douze ans. Pour savoir quelle était la dernière année du cochon, noircis les cases marquées d'un point.

Réponse : 1983.

Parlons cochon

Cette petite bande dessinée raconte l'histoire d'Arthur et de son copain Félix. Écris sous chaque image l'expression utilisant le mot cochon qui lui correspond.











1. Arthur joue un tour de cochon à Félix.
2. Pardon. À cause de moi, tu es sale comme un cochon.
3. Arthur et Félix sont de nouveau copains comme cochon.
4. Il fait un temps de cochon.
5. Félix fait une tête de cochon.

Réponse : 4-1-5-2-3

Histoire de cochon

Remplace tous les par « co » et les par « chon ».

J'ai vu un et
son net mique
à califour sur une
lossale tte.
Ils ont croisé un lonel
maigri, un peu godi
avec son barbi bi lore.
Ils lui ont crié « corni ! »
Le lonel, en lère,
a répondu « telettes ! »

Réponse : J'ai vu un cochon et son cochonnet comique à califourchon sur une colossale cocotte. Ils ont croisé un colonel un peu godichon avec son barbichon bicolore. Ils lui ont crié « cornichon ! ». Le colonel, en colère, a répondu « côtelettes ! ».

Conception : Marie Sellier - Illustrations : Volker Theinhardt

TOM-TOM et NANA

RESTAURANT À LA BONNE FOURCHETTE

Gino Marto — Adrien Dubouchon — Mélanie Lano — Marie-Lou Dubouchon — Yvonne Dubouchon — Nana Dubouchon — Tom-Tom Dubouchon




Monsieur Rechignou!!!
Je n'en reviens pas...


Ça fait des mois qu'on ne l'a pas vu!
Je le croyais mort!


Mais alors... je me demande où il mangeait à midi...
Oui, où??


Moi, je sais... Il allait tous les jours au "Homard Gracieux"!
Quoi?...


... Dans cet affreux restaurant en bas de la rue!
Affreux? Mmm... Moi, je le trouve très chic!
Avec des gens chics, des serveurs chics...
...Et de beaux rideaux!
Et de jolis fauteuils!


Et alors... Les rideaux, les fauteuils, ça se mange peut-être!


Moi, je vais lui montrer ce que c'est un bon restaurant... à monsieur Rechignou!
TCHAC!
TCHAC!
TCHAC!


Oh! Comme il a changé... Comme il est élégant!!
C'était quand même un bon client!
Il faudrait le récupérer!
Il pourrait nous amener du monde... du beau monde!
TCHAC!
TCHAC!
TCHAC!


Nous, on va s'occuper de lui!
Il n'ira plus jamais au "Homard Gracieux"!

A votre santé, monsieur Rechignou!

Alors! Vous êtes de retour parmi nous?

Ça n'a pas changé ici! Toujours aussi Dubouchonouillant!...

guiling guiling

...Et il n'y a pas de place pour moi évidemment!

Mais si! mais si!

Allez, dehors, vous!

130-4







130-5


Ouin!
Mmm... Heureusement que j'ai mes pilules digestives!
MENU DU JOUR


Faites taire ce bébé, voyons!
Ben, qu'est-ce qui te prend?
HOC!


Smack!


Arrêtez ces bruits de baiser, c'est infernal!


ATCHOUM!
Monsieur, il est interdit d'éternuer ici et même de se moucher!


♪ BAMBINO!... BAMB...

130-6


... BAMBINO ♫ BAMBINO... ô ♩ ô ♩...
SILENCE! c'est pas une chorale, ici!


Shmurk!
Et vous, ça suffit de shmurker en mangeant!


Ben, moi, ça me coupe l'appétit tout ça!
Moi aussi!


Et... et vos desserts?
Mangez-les vous-mêmes!
De toute façon, on n'a pas le droit d'ouvrir la bouche, ici!

130-7


C'est la dernière fois que je mange à la Bonne Fourchette, moi!
C'est un pur scandale!
CLAC!
Les Dubouchon ne sont pas près de me revoir!
Moi, non plus!
Ouin!

Oh, là, là! J'espère qu'il ne va pas s'en aller lui aussi...
130-8

On est bien, n'est-ce pas, à la Bonne Fourchette!
Comme ça, y a pas de danger!


Parfait! Parfait! Tout est parfait!
Mais... y a plus personne!

Monsieur Dubouchon! On a perdu cinquante clients au moins!
Et Rechignou?!
Il est toujours là, lui!

Cinquante de perdus, un Rechignou de retrouvé...
C'est magnifique!
130-9



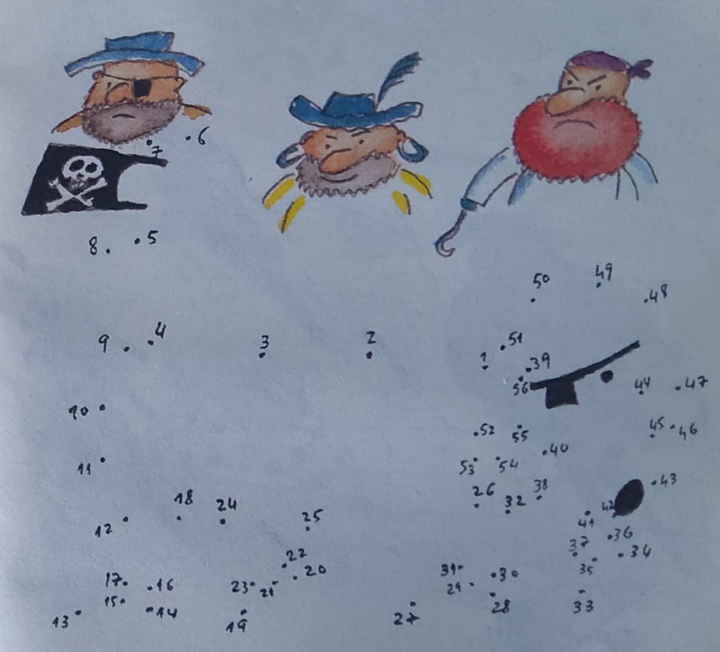




J. Cohen et E. Reberg ont fait le scénario, B. Després les dessins, C. Viansson-Ponté les couleurs.

LES JEUX DE BONNEMINE

Gare aux pirates !



Affreux, affreux, ces pirates. Prends tes crayons, ton sabre et... à l'abordage!



L'ombre des pirates

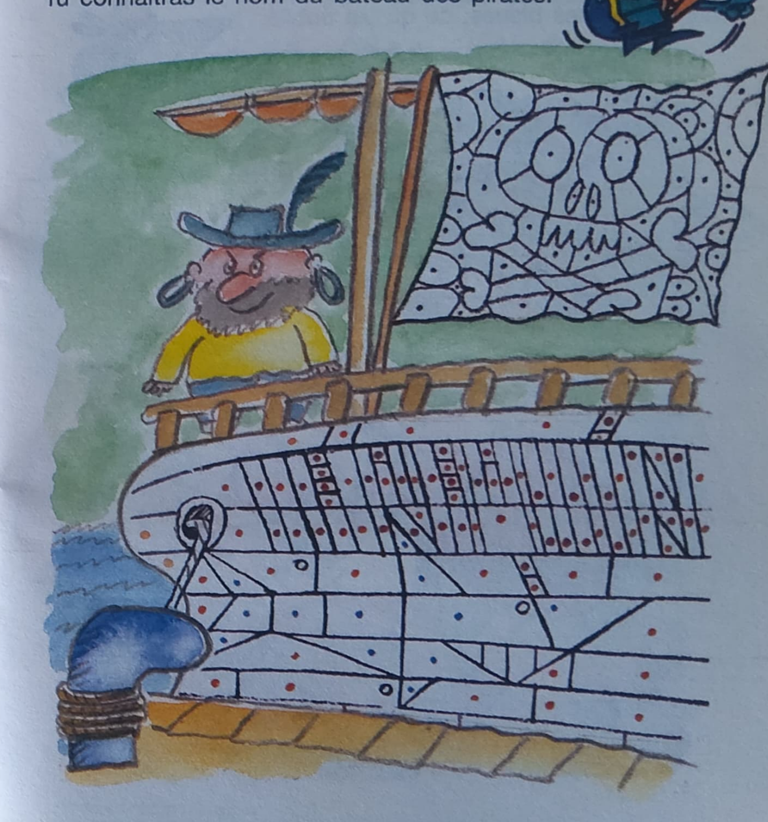
Barbe de Feu, Bob le Boiteux et Gros Bill vont monter sur leur bateau.
Redonne à chaque pirate sa bonne ombre.

① ② ③

Réponse : Barbe de Feu-2, Bob le Boiteux-3, Gros Bill-1.

Coloriage pirate

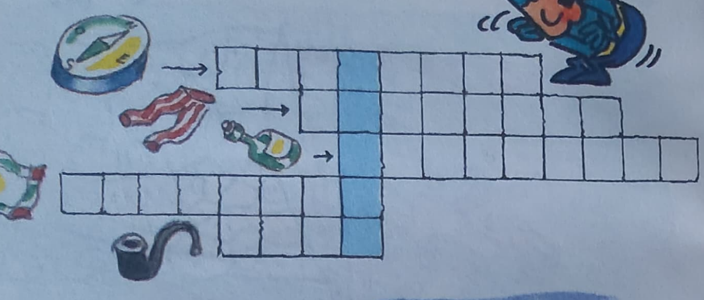
Colorie le pavillon et la coque du bateau en suivant la couleur des points.
Tu connaîtras le nom du bateau des pirates.



Réponses : Sur le pavillon : une tête de mort ; le nom du bateau : Le Requin.

En route pour l'aventure !

Barbe de Feu s'embarque pour un long voyage.
Écris dans la grille le nom de tous les objets
qu'il a dans son baluchon. Tu liras, verticalement,
dans les cases bleues, ce qu'il a oublié.

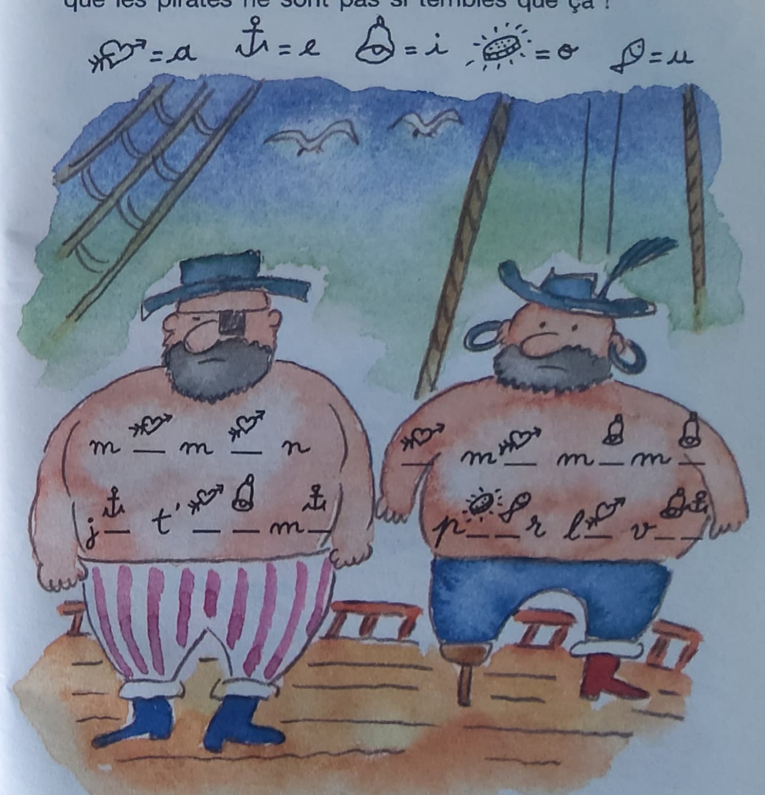




Réponse : Boussole, pantalon, bouteille, mouchoir, pipe.
Ce qu'il a oublié : un sabre.

Le message des tatouages

Complète les tatouages des pirates
à l'aide du code des voyelles. Tu verras
que les pirates ne sont pas si terribles que ça !



Réponse : Gros Bill-«maman je t'aime» ; Bob le boiteux-«à ma Mimi pour la vie».

À chacun son arme

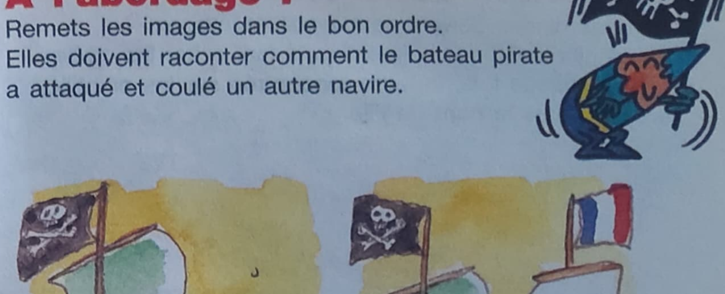
Lis ce que dit chaque pirate.
Puis écris le nom de leur arme préférée sur les pointillés.



Réponse : Barbe de Feu-un poignard ; Gros Bill-un gourdin ; Bob le Boiteux-un pistolet.

À l'abordage !

Remets les images dans le bon ordre.
Elles doivent raconter comment le bateau pirate a attaqué et coulé un autre navire.





Réponse : 2-3-4-1.

Le chemin sans crabe

Les deux pirates doivent sauter sur les rochers pour rejoindre Gros Bill. Attention, il faut éviter les crabes ! Écris, à chaque fois, la lettre rencontrée sur les pointillés. Tu découvriras le nom de l'île.



Conception des jeux : Véronique Cohen. Illustrations : Fernando Puig Rosado

Réponse : L'île des Canailles.

TOM-TOM et NANA

RESTAURANT A LA BONNE FOURCHETTE

Adrien Dubouchon — Mélanie Lamo — Marie-Lou Dubouchon — Yvonne Dubouchon — Nana Dubouchon — Tom-Tom Dubouchon




Madame Kellmer!!
Je vous apporte mon cadeau de printemps...


Un "Bougonia-gigantica"!!!


Epatant, n'est-ce pas, pour décorer le restaurant?!
Aaaaïe!!!
Euh... mais... c'est que...


...Nous n'avons absolument pas de place!
Allons! Je vais vous en trouver, moi!

148-2


Soyez gentils! Poussez-vous, tassez-vous...
Ça pique!


Voilà! Il sera très bien ici...
Personne ne le gênera!
Aïe!

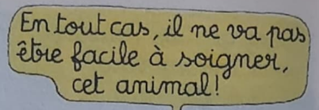

Et qui s'occupera du beau Bougonia?
Nous, nous!


Suivez bien les instructions, et il vivra 100 ans!
100 ans!!
Chouette!


Je passerai le voir de temps en temps!

148-3


Quelle tuile!
J'espère qu'il n'est pas venimeux... Je ne suis pas vacciné!


En tout cas, il ne va pas être facile à soigner, cet animal!




Et le lendemain...
Au boulot!


Ce n'est rien du tout le jardinage quand on est bien équipé!


Arrosage... Dépoussiérage...
Hé! Attention!!!
Ça devient dangereux, par ici...

148-4


Petite lotion de beauté...
PSSSHiiii!
Toute la pluie tombe sur moi!
PSSSHiii!


Qu'est-ce qui se passe?!


Smack!
Je vais le couper en morceaux, ce Bougonia de malheur!
Smack!
Non!! Surtout pas...


...C'est un cadeau! Et un cadeau, c'est sacré!


Mais quelques jours plus tard...
Dites donc, il a mauvaise mine le Bougonia!
Oh! On a oublié de l'arroser!


Il est toujours aussi féroce, en tout cas!

148-5


Troisième arrosoir... Ça devrait le requinquer!
Mince!!! Une feuille qui tombe!...


...Et madame Kellmer qui arrive!


Vite, une pomme!


Alors, comment va notre mignon Bougonia?


Ciel! Il manque une feuille!


Oui... mais regardez!


Un fruit a poussé!
??

(148.6)


Ça alors! C'est la première fois que je vois un fruit de Bougonia-gigantica!
Ouf!
Peut-être qu'il se mange?


Et deux semaines après...
Mon Dieu! Le Bougonia tourne de l'œil!!
Ah, bravo les enfants! On peut compter sur vous...
Oh, zut!


Pas de panique, on va tout arranger!


Ce coup-là, il faut mettre le paquet!
Je vais le dépoussiérer à fond!

(148.7)


Arrêtez, malheureux! Vous l'avez achevé!
Ben... Euh...

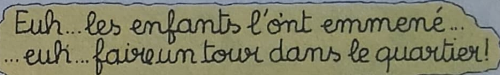

C'est la catastrophe!... Emmenez-le vite, et loin, très loin!
Dommage il est encore beau!...
148-8


Il n'y a plus qu'à prier pour que madame Kellmer se casse une jambe et ne vienne pas!


Trop tard... La voilà!
Malheur! Qu'est-ce que je vais pouvoir inventer?


Coucou, je viens dîner à l'ombre du...


Oh! Le Bougonia... où est-il??


Euh... les enfants l'ont emmené... ...euh... faire un tour dans le quartier!


Ah?


Ce n'est pas prudent, l'air est frais, je crains le pire!
Moi aussi...


Nous risquons d'avoir... une affreuse surprise!
Tant pis, j'attends!
Oh la, la!
148-9









J. Cohen et E. Reberg ont fait le scénario, B. Després les dessins, C. Viansson-Ponté les couleurs.

LES JEUX DE BONNEMINE

Les animaux des montagnes

Ils volent, ils bondissent ou ils trottinent, ce sont les animaux des hautes montagnes. Chamois, marmottes et lagopèdes, ils sont difficiles à approcher... Suis Bonnemine, il connaît tous leurs secrets !



Premier vol

Hors du nid, paresseux ! Lorsqu'on a 12 semaines, il est temps d'apprendre à voler. Heureusement, Maman aigle est là pour guider l'atterrissage. Remets en ordre ces six images, tu sauras comment s'appelle le jeune aigle.



Réponse : L'aiglon.

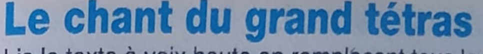
Le rébus souterrain

Déchiffre le message de la marmotte. Elle dévoile les secrets de sa vie cachée.

Réponse : «Moi aussi, je me change en hiver. Je mets un pyjama, je me barricade dans ma tanière et je dors en attendant les beaux jours.»

Grand sommeil et colorie-rêve

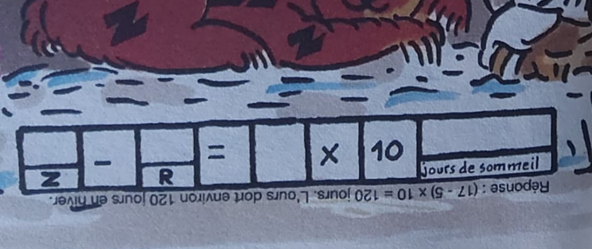
Soustrais le nombre de «R» du nombre de «Z», multiplie le résultat par 10, et tu sauras combien de jours l'ours dort pendant l'hiver. Colorie ensuite le dessin dans la bulle en suivant le code et tu sauras à quoi rêve ce gros dormeur.



Le chant du grand tétras

Lis le texte à voix haute en remplaçant tous les [oiseau] par le son «té» et tous les [oiseau] par le son «tra». Tu sauras ce qui tracasse ce bel oiseau des montagnes, qui chante pour plaire à sa dame.

Depuis que j'ai chan , tout va de
vers ! C'était l'é et pata ! Le temps
s'est gâ . Sale d'hiver ! Comme je
suis en , j'ai refusé de m'abri
J'ai sifflo jusqu'au printemps et j'ai
a pé un point de cô . Plaisan avec sa
san , c'est gique ! Je suis
ul pa que !



Réponse : (17 - 5) x 10 = 120 jours. L'ours dort environ 120 jours en hiver.

Réponse : Depuis que j'ai chanté, tout va de travers ! C'était l'été et patatras ! Le temps s'est gâté. Saleté d'hiver ! Comme je suis entêté, j'ai refusé de m'abriter. J'ai siffloté jusqu'au printemps et j'ai attrapé un point de côté. Plaisanter avec sa santé, c'est tragique ! Je suis ultra-patraque !

Cache-cache chamois

Devine quelle montagne ce randonneur observe avec ses jumelles. Elle n'est pas la plus haute ni la plus éloignée ; son sommet est enneigé et, sur ses pentes, se trouvent des chamois.

Pic à Glass

Dent dure

Crêt Tindézalp

Mont P'tit Gars

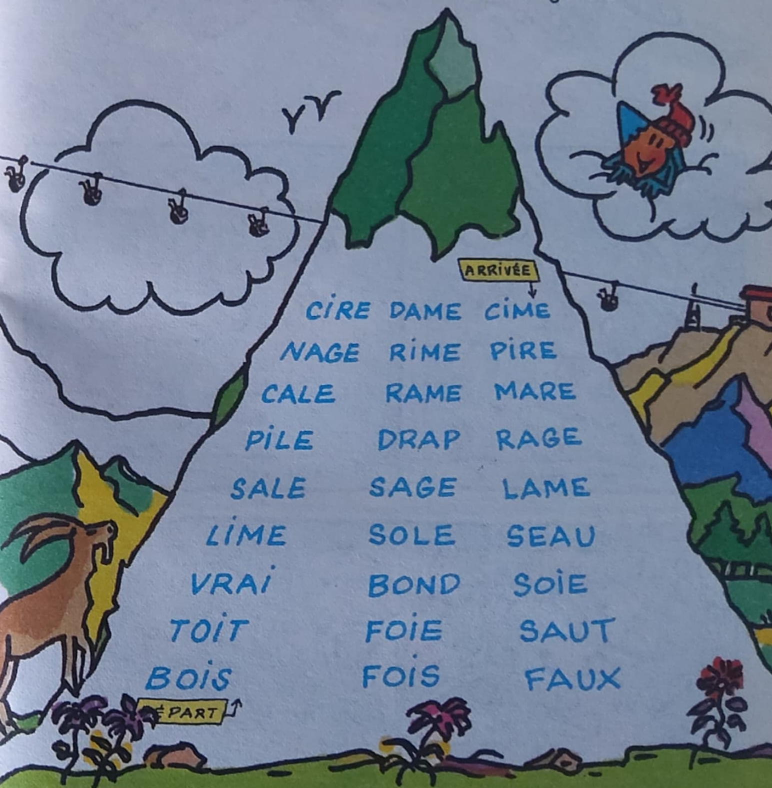
Dent Tifriss

Aiguille à tricoter

Réponse : Le Mont P'tit Gars.

Saute-mots

Aide ce jeune bouquetin à escalader cette pente, des BOIS jusqu'à la CIME. Pour cela, relie entre eux des mots, en choisissant chaque fois un mot différent par une seule lettre. Tu peux aller dans tous les sens, même en diagonale.



Réponse : Le bon chemin passe par bois, fois, foie, soie, sole, sale, sage, rage, rame, rime, cime.

Conception : Timothée Duboc. Illustrations : Pierre Doyonnax.



Robert fanfaronne







BOUP!

HIN! HIN!

BAF!

BOUP

Conception et illustration : Eric Meurice

Retrouve Robert page 140

TOM-TOM et NANA





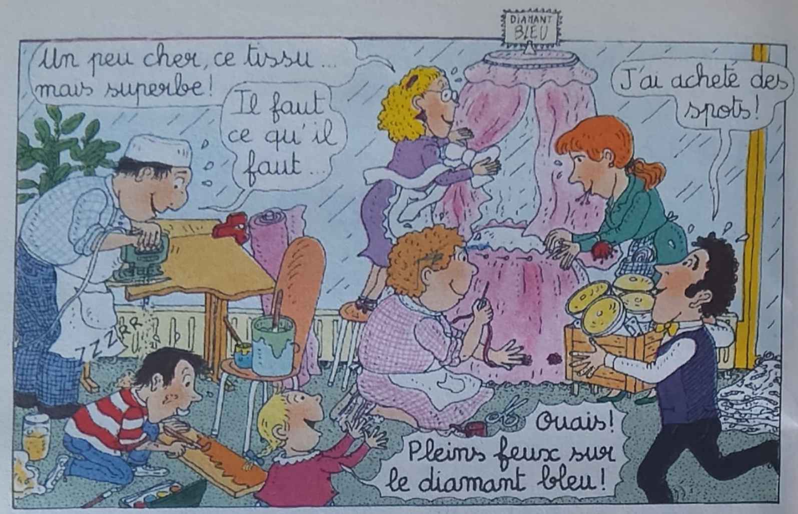

On a gagné un diamant bleu !
Vous êtes sûrs qu'il n'y a pas une erreur ?
Pas du tout, c'est marqué !


Regardez !
LES SOUS-VÊTEMENTS
DAMOUR
VOUS AVEZ GAGNÉ
LE DIAMANT BLEU
DES MERS DU SUD
Chère famille Dubouchon,
vous avez la chance d'avoir été tirée
au sort par notre jury
Français


Pas possible !
Mais si, c'est possible ! Y a des gens qui gagnent, je vous assure !


Ils disent que notre diamant arrive aujourd'hui !
Aujourd'hui ?!! Mais, il faut se préparer !

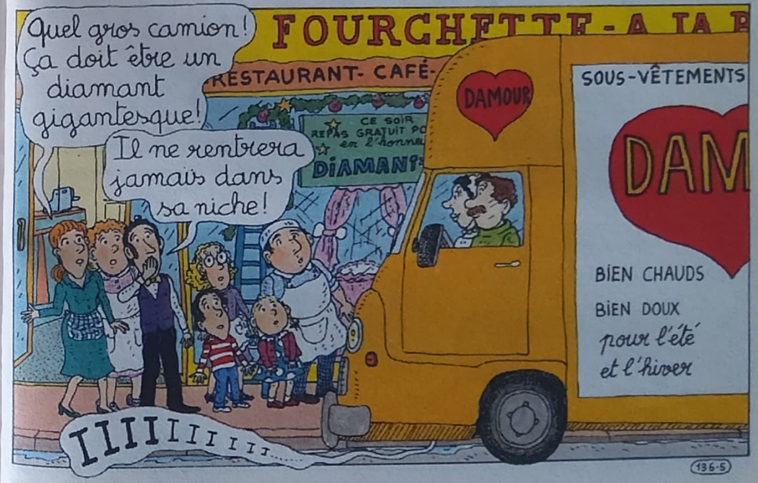

Un diamant bleu dans notre restaurant ! Quel rêve !
On va l'exposer ici !...
...Oui, dans une petite niche tapissée de velours !
Vite ! Vite ! au boulot !
DAMOUR
Ce sera magnifique ! Tout ça, grâce à "DAMOUR" ! Désormais, je ne mettrai plus que des petites culottes "DAMOUR" !


DIAMANT BLEU
Un peu cher, ce tissu... mais superbe!
Il faut ce qu'il faut...
J'ai acheté des spots!
ZZZRR
Ouais! Pleins feux sur le diamant bleu!


Y'a longtemps qu'on n'avait pas fait la fête!...


...Ça va faire du bien à tout le quartier!
CE SOIR REPAS GRATUIT POUR TOUS en l'honneur du DIAMANT ★ BLEU
Tenue de soirée exigée


en l'honneur du DIAMANT ★ BLEU
Ils arrivent! Ils arrivent!


FOURCHETTE-A LA
RESTAURANT- CAFÉ
Quel gros camion! Ça doit être un diamant gigantesque!
Il ne rentrera jamais dans sa niche!
DAMOUR
SOUS-VÊTEMENTS
DAM
BIEN CHAUDS
BIEN DOUX
pour l'été et l'hiver
IIIIIIIII......
136-5


Les Dubouchon, c'est vous?
Oui, oui, madame!
Ouf! Il est moins gros que je croyais!


J'espère que vous avez bien lu notre lettre?...
Oui, oui, madame!


... Alors vous devez savoir que le diamant est offert en prime avec l'achat d'un lot de sous-vêtements...
Oh! On n'avait pas vu ça!
Faut... faut... acheter?


... Il y a 12 culottes, 20 paires de chaussettes, 40 maillots de corps, 5 combinaisons en dentelle, etc, etc...
Et... Et... Combien ça coûte?


... Un prix ridicule! 2.000 francs!
Heu...

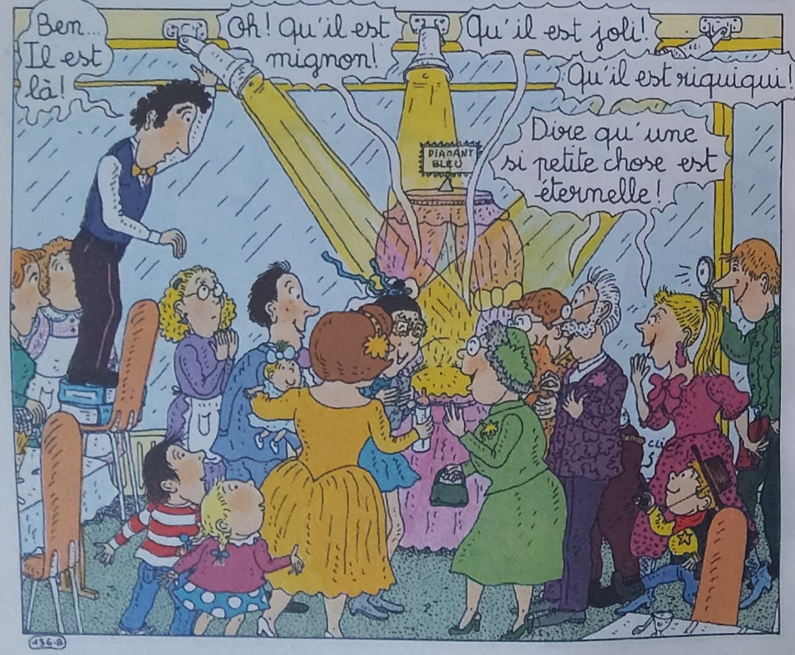

... Heu... Heu... Après tout, avec le diamant, on est riche!
Mais oui!
Mais oui!


Allez, on achète!


Voici maintenant votre diamant!
Pffff...
Je ne le vois pas bien... Où sont mes lunettes?
Mais il est ridicule!
On a encore mal lu, la photo est grossie 1.000 fois!


Et notre fête?
Tant pis, on va tout annuler!
DIAMA
MOUR
BIEN CHAUDS
BIEN DOUX
pour l'été et l'hiver
BRRRRRRR...


Oh, trop tard!
Coucou! On est un peu en avance, mais on était tellement impatient!
Alors, ce diamant?


Ben... Il est là!
Oh! Qu'il est mignon!
Qu'il est joli!
Qu'il est riquiqui!
DIAMANT BLEU
Dire qu'une si petite chose est éternelle!

136-8


Oh, attendez! Je vois une petite poussière à côté...


PFFFFF!!


AAAAAAAAH! Le diamant s'est envolé!


Ne vous inquiètez pas, on va le retrouver!
On va fouiller dans tous les coins!
CLIC!
C'est pas lui, là?
Non, mais c'est un joli bouton!

136-9



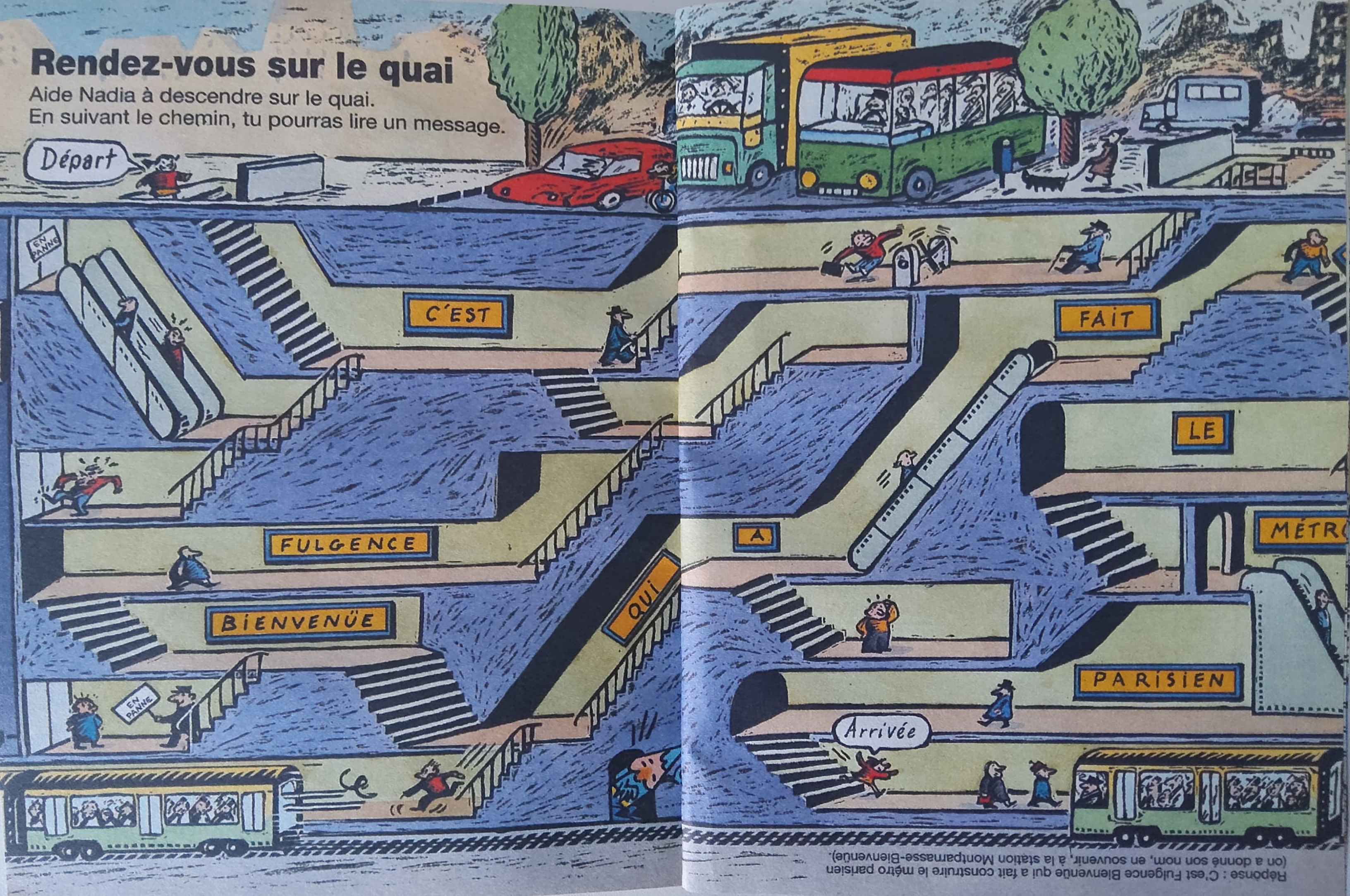


© J. Cohen et E.Reberg ont fait le scénario, B. Desprès les dessins, C. Viansson-Ponté les couleurs.

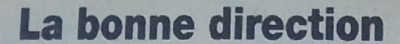
LES JEUX DE BONNEMINE

Un petit tour de métro

Tantôt dessus, tantôt dessous, comme une longue chenille bleue, le métro traverse Paris. Viens faire un petit tour avec Nadia. Attention au départ !

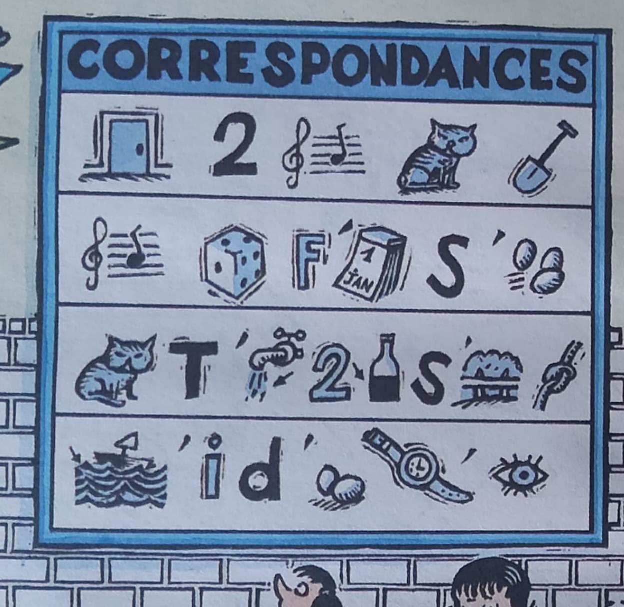


Rendez-vous sur le quai
Aide Nadia à descendre sur le quai.
En suivant le chemin, tu pourras lire un message.
Départ
EN PANNE
C'EST
FAIT
LE
FULGENCE
A
MÉTRO
QUI
BIENVENÜE
EN PANNE
PARISIEN
Arrivée
Réponse : C'est Fulgence Bienvenüe qui a fait construire le métro parisien
(on a donné son nom, en souvenir, à la station Montparnasse-Bienvenüe).



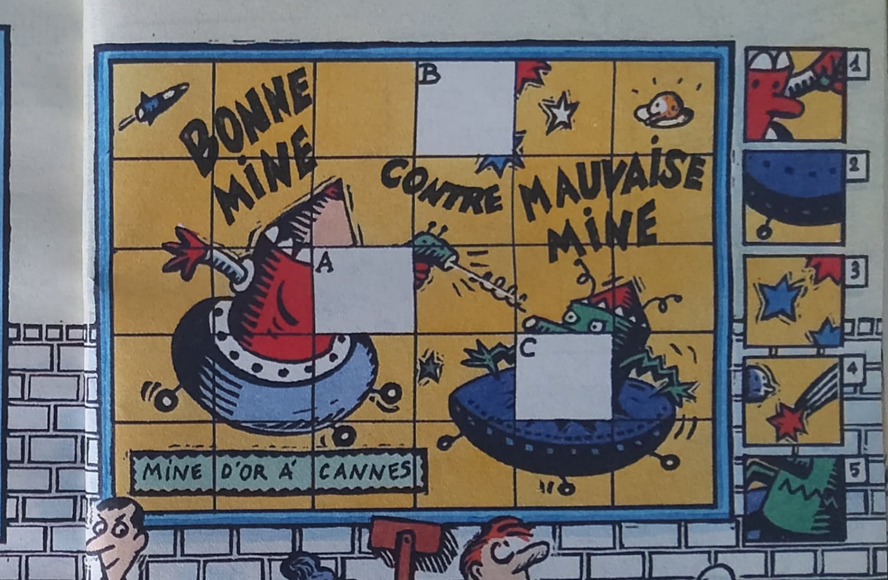
La bonne direction

Sur ce panneau des correspondances, les noms des directions sont écrits en rébus. Aide Nadia à les déchiffrer.



L'affiche trouée

Il manque trois morceaux à cette affiche. Retrouve-les. Puis amuse-toi à les dessiner et à les colorier.



Réponse : A1 B3 C5


À chacun sa bulle
Toutes les paroles de ces passagers ont été mélangées.
Rends à chacun sa bulle et écris-la sur la page de droite.
A On étouffe ici !
B Pas facile à lire, ce journal!!!
C Fermez la fenêtre S.V.P!
D Pardon, je descends
Réponse : 1-B ; 2-C ; 3-D ; 4-A.
Les dix différences
Regarde bien ces deux images.
Elles ne sont pas tout à fait pareillles !
Réponse : Les lunettes de la dame, la barbe de l'homme sur le quai, la casquette de celui qui monte, l'écharpe et la boucle d'oreille de la dame au milieu, la moustache et la valise de l'homme derrière la barre, la cravate de l'homme au mouchoir, la valise et le pull de l'homme au premier plan.

Des mots dans le tunnel

Regarde bien cette image. Puis écris les noms qui correspondent aux chiffres dans la grille.

Conception des jeux : Evelyne Douailler. Illustrations :

Réponse : 1-banc ; 2-roue ; 3-poubelle ; 4-chaussure ; 5-clé ; 6-rail ; 7-seau ; 8-souris ; 9-escalier.



Le grand amour de tante Roberte




... Je l'aime à la folie!...
Ah oui!
Hein? Tante Roberte a un amoureux!


... Il a transformé ma vie!...
Ah bon!
Pas possible!


... Et quel chanteur! Il a une voix d'or!...
Ah!


...C'est mon chanteur des îles!...
Oui!
Elle a un amoureux qui est chanteur!


... Et avec son habit jaune, quelle beauté!
Oui!
Comment il s'appelle?
Demande-lui!
Elle me l'a déjà dit... Rocky-lou!
Ooooh!
117-2


Oh! Oh! Oh! Tchiki! Boum! BOUNDÉ!
Ah! L'amour! L'amour de ma Ro-ro, de ma Ro-ro, de ma Roberta!
BRAVO!
Tu te rends compte! Tante Roberte est amoureuse d'un chanteur!
On va avoir un oncle vedette de la chanson!


Oui...C'est ça! Au revoir tante Roberte!


CLACC!

Ben, c'est tout l'effet que ça lui fait?!
PAFF!
117-3


CLACC!
Alors?!?... Vous ne faites rien pour accueillir tante Roberte et son chanteur?
FARINE


Qu'est-ce qui vous prend?
Mais oui, enfin! Il faut mettre des guirlandes...
...Décorer le restaurant!


Il faut faire une chouquette géante! Sortir le champagne! Inviter monsieur le maire! Laver nos habits du dimanche!

117-4


Et puis quoi encore! Comme si on n'avait pas autre chose à faire!


C'est dégoûtant, et c'est pas drôle! Vous êtes des rabat-joie, des vieux croûtons desséchés!


Oh mais... dites-donc! Vous allez vous taire!


OUSTE! DEHORS! ALLEZ VOUS CALMER AU SQUARE!
Et plus un mot sur tante Roberte!

117-5


Tu as vu, ils ne veulent pas qu'on parle de tante Roberte et de Rocky-Lou!


Evidemment, ils viennent incognito!...
ROCKY-LOU

...Ça doit rester secret...


Hé, les gars! On a un secret énorme!
Notre tante va se marier avec le célèbre chanteur des îles, Rocky-Lou!
Hein?
?
Rocky-quoi?
Connais pas!
Mais si, mon frère a son dernier disque!
Rocky-pou! Pou! Pou!
Tiens, tiens...
?
117-6


Rocky-Lou, vous connaissez?
Mais bien sûr! Rocky-Lou et ses Rocky-girls!
Hé, pssst!
?


Il paraît qu'il y a un concert de Rocky-Lou ce soir à la Bonne Fourchette!
C'est le chanteur des îles!


Oui! Il vient avec son groupe!
Ils s'habillent tous en jaune!


Il vient avec sa fiancée!
Toute la ville est invitée au mariage!
Ils arrivent au train de 19h15!
Non! C'est pas vrai!
Mais si, je vous le jure!
117-7


Chut, c'est un secret!
Et si on allait les accueillir à la gare tous les deux, tout seuls...


... Sans que personne ne le sache!
Oh oui!
Et on va s'habiller en jaune!


19h 15, à la gare...
Vive Rocky-Lou!
FAN'CLUB!
?
?
Vive Rocky-Lou
Bienvenue dans notre ville
Adhérez au CLUB!
20% sur les disques
ROCKY
LOU
20% sur les disques


Le train arrive!
Hourra!
Adhérez au CLUB!


Où sont-ils?


Là-bas, je les vois!


Mais non, c'est pas eux!
?
CLIC!
CLIC!
Vive Rocky-Lou
Bienvenue dans notre ville

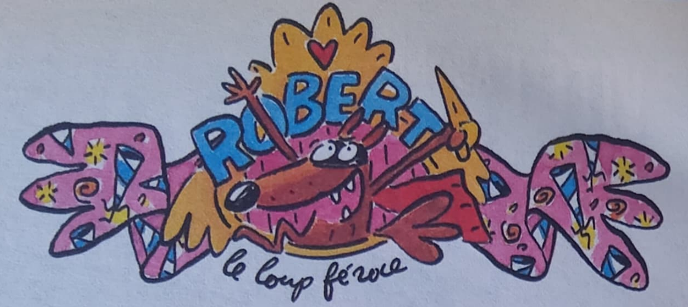

Les voilà! Tante Roberte!
Mais... qu'est-ce que c'est que ce carnaval?

Et qu'est-ce que c'est que cette meute !?
Euh... C'est pour Rocky-Lou !

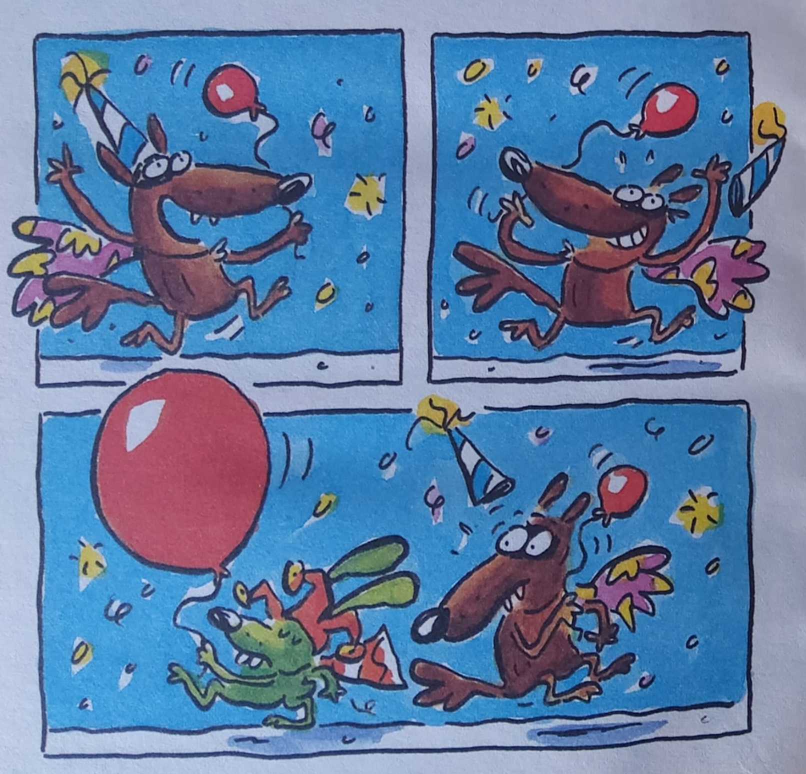




J. Cohen et E.Reberg ont fait le scénario, B. Desprès les dessins, C. Viansson-Ponté les couleurs.



Robert a un petit ballon

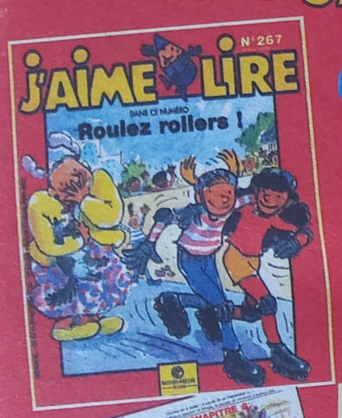


HIN. HIN. HIN.

PAF!

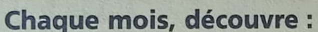
Conception et illustration : Eric Meurice

Retrouve Tom-Tom et Nana dans J'AIME LIRE



Le numéro 1 des magazines pour les 7-10 ans





Chaque mois, découvre :

- **Un vrai roman inédit illustré** pour rêver, rire et découvrir un merveilleux plaisir: celui de la lecture.
- **10 pages de jeux avec Bonnemine** pour exercer sa mémoire et sa logique tout en s'amusant.
- **Une surprise à fabriquer !** un calendrier magique, le mini-théâtre de Tom-Tom et Nana...
- **ET une aventure inédite de Tom-Tom et Nana en BD.**

J'AIME LIRE le drôle de petit livre qui donne le goût de lire.
Lu chaque mois par plus de deux millions d'enfants.



Dès 6 ans



Spécial lecteur débutant

Pour ceux qui commencent tout juste à lire, *Mes Premiers J'aime lire* sont quatre petits livres de niveau progressif avec des histoires illustrées et des jeux spécialement conçus pour eux.

Les quatre premiers mois de ton abonnement *J'aime lire* « spécial lecteur débutant », tu reçois *Mes premiers J'aime lire*, puis le cinquième mois, tu commences à recevoir *J'aime lire*.

BON D'ABONNEMENT

Retournez ce bon accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de Bayard Presse à : **Bayard Presse - Autorisation 1 - 75803 PARIS cedex 08.**

OUI, je profite de votre offre exceptionnelle d'abonnement

- ☐ *Mes premiers J'aime lire* (4 livrets) + 10 mois d'abonnement à *J'aime lire* pour **339 F** (51,68 €) au lieu de ~~372~~ F*.
- ☐ *J'aime lire* 1 an (12 n[os]) pour **339 F** (51,68 €) au lieu de ~~372~~ F*.
- ☒ *Dans tous les cas, je profite d'un mois de lecture gratuit et reçois EN CADEAU la montre Tom-Tom et Nana.*

PRÉNOM ☐ M ☐ F SEXE

NOM DATE DE NAISSANCE

COMPLÉMENT D'ADRESSE (résidence, esc., bât.) TÉLÉPHONE

NUMÉRO RUE/AV./BD/LIEU-DIT

CODE POSTAL COMMUNE

Code offre : 44234

*Prix au numéro. ** Offre valable pour les nouveaux abonnés de la France métropolitaine jusqu'au 30/06/2000.
Abonnement par téléphone **0 825 825 830** (0.99 F/mn).

Les informations recueillies dans ce bon sont nécessaires au traitement de votre commande et destinées à nos services internes. Elles peuvent être communiquées aux organismes liés contractuellement avec Bayard Presse sauf opposition. Elles peuvent donner lieu au droit d'accès et de rectification prévu par l'article 27 de la loi du 6/01/1978.

EN CADEAU la montre de Tom-Tom et Nana !

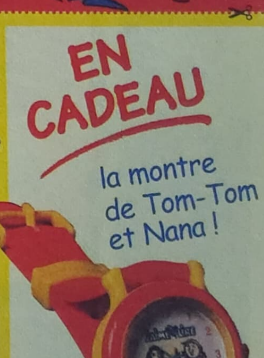


Photo non contractuelle

Retrouve
TOM-TOM ET NANA
dans le prochain J'aime rire
Spécial printemps

À partir du mercredi 29 mars 2000
En vente chez tous les marchands de journaux - 19 F

Complétez et retournez ce bon accompagné de votre règlement à :
Bayard Presse – Autorisation 1 – 75803 Paris cedex 08

OUI, je m'abonne à J'AIME LIRE

❑ **Je choisis le règlement comptant pour 1 an (12 n^os^) : 339 F (51,68 €) au lieu de ~~372 F~~* soit un mois de lecture gratuit.**
Je règle par chèque à l'ordre de Bayard Presse.

❑ **Je choisis le prélèvement automatique à 84,75 F (12,92 €) seulement par trimestre.**
Je peux interrompre mon abonnement et les prélèvements à tout moment par simple lettre. Je remplis l'autorisation de prélèvement ci-dessous et joins un RIB ou RIP.

☒ **Dans tous les cas, je reçois en cadeau la parure de 2 stylos Tom-Tom et Nana.****

Conformément à la loi Informatique et Liberté du 06/01/78 vous pouvez accéder aux informations vous concernant, les rectifier et vous opposer à leur transmision éventuelle en nous écrivant.

Mme, Mlle, M. ______ PRÉNOM ______ SEXE M❑ F❑
NOM ______ DATE DE NAISSANCE ______
COMPLÉMENT D'ADRESSE (RÉSIDENCE, ESC., BÂT.) ______ TÉLÉPHONE ______
NUMÉRO ______ RUE/AV./BD./LIEU-DIT ______
CODE POSTAL ______ COMMUNE ______ CODE OFFRE 4 4 2 3 2

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT AUTOMATIQUE

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à effectuer sur ce dernier, les prélèvements ordonnés par Bayard Jeunesse. Je pourrai en faire suspendre l'éxécution par simple demande à l'établissement teneur de mon compte, et par simple lettre adressée à Bayard Presse.

LE TITULAIRE DU COMPTE À DÉBITER
NOM ......
N° ...... RUE ......
CODE POSTAL ______ VILLE ......

COMPTE À DÉBITER
Établissement Guichet N° de compte Clé RIB

DATE ...... SIGNATURE ......

BAYARD JEUNESSE – 3/5, RUE BAYARD – 75393 PARIS CEDEX 08

NOM ET ADRESSE DE L'ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER
(votre banque ou CCP ou Caisse d'Épargne)
BANQUE ......
AGENCE ......
N° ...... RUE ......
CODE POSTAL ______ VILLE ......

Reportez les informations indiquées sur votre RIB, RIP ou RICE.
N° NATIONAL D'ÉMETTEUR 107158

* Prix au numéro. ** Offre valable jusqu'au 30/06/2000 pour les nouveaux abonnés de la France métropolitaine qui ont choisi une durée de 1 an minimum ou une durée libre avec paiement par prélèvement automatique.
Abonnement par téléphone 0 825 825 830 (0.99 F/mn)



M 2089 - 20 H - 19,00 F - RD